

ENGLISH

The information in this manual was correct at the time of publication, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved Jungle Party data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

NOTE: the minimum amount of free space required to save Jungle Party data may vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: Jungle Party supports Game Sharing Mode and Ad Hoc Mode. Please see the "Network Play" section of this manual for further details.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only, unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the ⓐ button.

MAIN MENU

PLAY GAME

There are four different ways to start your own rumble in the jungle...

QUICK PLAY

Jump straight into the action and compete against three computer-controlled monkeys. Decide the length of your game by selecting Short Game, Medium Game or Long Game. Choose to be the blue player, the orange player, the green player or the yellow player and press the ⓧ button to get started.

SINGLE PLAYER

A Single Player game is similar to a Quick Play game; the only difference is that you can tweak some extra options – for example, you can give your monkey a personalised name and set the skill level of the computer-controlled monkeys you're playing against. You can even put together your own funky outfit on the Costume Select Screen.

PASS AROUND

Playing together with friends is even more fun! How many players are going to take part in your jungle party? Will it be two players, three players or four players? Pass the PSP™ system around between you so that each player can choose a monkey, create a costume and enter their name. Now the mini-games can begin. Just follow the on-screen instructions and take your turn to play; when your turn is over, give the PSP™ system to the next player and let the madness unfold.

NETWORK PLAY

START GAME

Create a new multiplayer match for up to four players via Ad Hoc Mode.*

JOIN GAME

Join a multiplayer match for up to four players created by another player in Ad Hoc Mode.*

*Each player must own a PSP™ system and Jungle Party.

SHARE GAME

Share the fun with a player who doesn't own Jungle Party yet via Game Sharing Mode. The host player will require a PSP™ system and Jungle Party, but the receiving player simply requires a PSP™ system. Just follow these simple steps...

- Make sure that both players are using the same WLAN channel. To do this, visit Network Settings via the XMB™ Menu.
- The receiving player must visit the XMB™ Menu and select the  icon and then select the  icon.
- The receiving player's PSP™ system will download the sent data and the host player will receive an on-screen message when the transfer is complete.
- The host player must press the  button to access the "Waiting For Players" Screen.
- When the receiving player's name appears on-screen, the host player can press the  button to begin the game.

Now all you need to do is choose your game length, choose your monkey and enter your name, then press the  button to start playing with your friend.

CUSTOM GAME

CREATE CUSTOM GAME

Decide if you want to create a Short Game, a Medium Game or a Long Game and the Custom List Screen will be displayed. Choose which mini-games you want to put into your list and give your list a memorable name. Select an empty game slot via the Custom Game Screen and press the  button to save your new game list.

PLAY CUSTOM GAME

It's easy to revisit and play all of your customised games. Press  or  to scroll through your previously created games and press the  button to make a selection.

PRACTICE

Pick a mini-game and practise it until you're a seasoned pro. The next time you're playing for points, you'll be the king of the jungle.

OPTIONS

SAVE/LOAD OPTIONS

Turn Autosave on or off, access any previously saved Jungle Party game data or delete any previously saved monkey profiles.

VIEW LEADERBOARD

If you've been clocking up some seriously high scores, be sure to check out the Leaderboard on a regular basis. Have you made it to the top? Are your friends lagging behind? It's time to start bragging...

THE PAUSE MENU

Press the START button at any time during a mini-game to pause the action, then select Resume Game or Quit Game and press the  button to confirm.

THE MINI-GAMES

JUNGLE HURDLES

Press the  button, the  button, the  button or the  button at the right time to hop over the hurdles. If you stumble into a hurdle or slip on too many banana skins, your monkey will start falling behind.

LION TAMING

Press and hold the  button to stick your monkey's head into the lion's open mouth and your points will build up. Release the  button to pull your head out and bank your points, but don't tempt fate for too long or the lion will clamp its mouth shut and your points will be lost.

MONKEY BOMB

Hold on to the bomb for as long as you dare to clock up some points, then press the button that matches the on-screen icon of the player you want to throw it to. If you're the unlucky monkey holding the bomb when it explodes, you'll lose valuable points... and a lot of fur.

LETHAL LILY PADS

Throw coconuts at your opponents and try to sink their lily pads. Press the  button to set your aim and press the  button again to set your power level, then wait to see if your shot is on target. If your monkey runs out of lily pads to stand on, it will have to go for a swim until they grow back.

ELEPHANT BASEBALL

Wait for the elephant to launch a baseball from its trunk, then press the  button to hit the ball with your bat. Time your swing perfectly to smack the ball high into the sky and pick up some big points.

CARD COUNTING

The monkeys will hold up four cards – can you spot at a glance which one has the most fruit on it? If you think you know the answer, press the  button, the  button, the  button or the  button to choose a card and see if you're correct. The faster you are, the more points you'll score.

BUBBLE BATH

When the gorilla falls asleep in the bath, press and hold the  button to blow bubbles in the water and build up some points. Release the  button to stop the bubbles and bank your points, but do it before the gorilla wakes up: if he catches you making a naughty smell in his bathtub, he'll teach you a lesson you won't forget and you'll lose your points.

WHACK A SQUIRREL

Wait for the pesky squirrel to poke his head out of the tree stump, then press the button that matches the on-screen icon to whack him with your mallet. Try not to hit any slithering snakes, or they'll bite you and you'll lose points.

CRATE SURPRISE

Press the  button, the  button, the  button or the  button to choose a crate to stand beneath. If there's something good inside the crate when it opens up, you'll receive some points. If there's something bad inside the crate, your monkey will get flattened and you'll lose some points.

TOTEM POLES

Knock down the totem pole piece by piece: press the button that matches each on-screen icon to swing your hammer and smash out every section of the pole. The first monkey to demolish their entire totem pole is the winner.

ROCKET RIDERS

Pump up the pressure in your rocket by pressing the right button at the right moment. When the timer runs out, all of the rockets will launch and the monkey that flies the highest will win the most points.

PRIMATE PENALTIES

Can you keep your nerve in a penalty shootout? Press the  button, the  button, the  button or the  button to position your kick or to aim your goalkeeper's save. You'll get to take three penalties and defend three penalties – will your monkey get a perfect score?

ODD ONE OUT

Watch carefully as the hippos change into a range of different outfits and press the ⓧ button, the ⓐ button, the ⓑ button or the ⓒ button to choose the odd one out. The quicker you spot the difference, the more points you'll be given.

OSTRICH EGGS

When the ostrich isn't looking, press and hold the ⓧ button to sneak up and steal its egg. Release the ⓧ button to stop moving and stand motionless – if the ostrich sees you creeping up on it, you'll get a painful peck from its beak.

MONKEY CATAPULT

Launch your monkey at a giant target in a bid to get the highest score. Press the ⓧ button to set your aim and press the ⓧ button again to let rip. Try to pop some bonus balloons to give your points a massive boost.

FRANÇAIS

BIENVENUE DANS LA JUNGLE

Les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données sauvegardées de Singes en Délire. S'assurer qu'il y a suffisamment d'espace disponible sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace minimum requis pour sauvegarder des données Singes en Délire peut varier selon la capacité du Memory Stick Duo™ inséré.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, se reporter au manuel d'utilisation du système PSP™.

REMARQUE : Singes en Délire est compatible avec les modes Ad Hoc et Partage de jeu. Se reporter à la section « Jeu réseau » de ce manuel pour plus d'informations.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. ne correspondent, sauf indication contraire, qu'aux touches directionnelles.

UTILISER LES ÉCRANS MENU

Appuyer sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis appuyer sur la touche  pour confirmer. Pour revenir à l'écran menu précédent, appuyer sur la touche .

MENU PRINCIPAL

JOUER

Il y a quatre façons différentes de commencer ta propre fiesta dans la jungle...

PARTIE RAPIDE

Plonge directement dans l'action et affronte trois singes commandés par l'ordinateur. Choisis la longueur de ta partie en sélectionnant Partie courte, Partie moyenne ou Partie longue. Sélectionne le joueur bleu, orange, vert ou jaune et appuie sur la touche  pour commencer.

SOLO

Une partie en mode Solo ressemble à une Partie rapide : la seule différence étant quelques options supplémentaires. Tu peux, par exemple, donner à ton singe un nom personnalisé et régler le niveau des singes commandés par l'ordinateur que tu affrontes. Tu peux même créer ta propre tenue super cool sur l'écran Choisir un costume.

TOUR DE RÔLE

Joue avec tes amis pour encore plus de fun ! Combien de joueurs vas-tu inviter à ta fête dans la jungle ? Deux joueurs, trois joueurs ou quatre joueurs ? Passe le système PSP™ à tes amis pour que chaque joueur puisse choisir un singe, créer un costume et entrer son nom. Les mini-jeux peuvent enfin commencer. Il vous suffit de suivre les instructions à l'écran et de jouer à tour de rôle. Quand ton tour est fini, passe le système PSP™ au joueur suivant et que la fête commence !

JEU RÉSEAU COMMENCER

Crée une nouvelle partie multijoueur avec jusqu'à quatre joueurs grâce au mode Ad Hoc.*

REJOINDRE

Rejoins une partie multijoueur jusqu'à quatre joueurs créée par un autre joueur en mode Ad Hoc.*

*Chaque joueur doit posséder son propre système PSP™ et Singes en Délire.

PARTAGER

Amuse-toi avec un joueur qui ne possède pas encore Singes en Délire grâce au mode Partage de jeu. Le joueur hôte doit posséder un système PSP™ et Singes en Délire, mais le joueur invité n'a besoin que d'un système PSP™. Il te suffit de suivre ces étapes simples...

S'assurer que les deux joueurs utilisent le même canal WLAN. Pour ce faire, vérifier les Paramètres réseau sur le menu XMB™.

Le joueur invité doit aller dans sur le menu XMB™, sélectionner l'icône  puis l'icône .

Le système PSP™ du joueur invité téléchargera les données envoyées et un message s'affichera sur l'écran du joueur hôte une fois le transfert terminé.

Le joueur hôte doit appuyer sur la touche  pour accéder à l'écran « En attente de joueurs ».

Lorsque le nom du joueur invité s'affiche sur son écran, le joueur hôte peut appuyer sur la touche  pour commencer la partie.

Tout ce qu'il te reste à faire est de choisir la longueur de ta partie, ton singe et ton nom, puis d'appuyer sur la touche  pour commencer à jouer avec ton ami.

PARTIE PERSO

CRÉER PARTIE PERSO

Décide de créer une Partie courte, une Partie moyenne ou une Partie longue et l'écran Liste perso s'affichera. Choisis les mini-jeux que tu veux ajouter à la liste et trouve-lui un nom mémorable. Sélectionne un emplacement de partie vide sur l'écran Partie perso et appuie sur la touche  pour sauvegarder ta nouvelle liste de jeux.

JOUER PARTIE PERSO

Tu peux facilement revisiter et rejouer à toutes tes parties perso. Appuie sur  ou  pour parcourir les parties que tu as créées et sur la touche  pour en sélectionner une.

ENTRAÎNEMENT

Choisis un mini-jeu et entraîne-toi jusqu'à devenir un pro. La prochaine fois que tu joueras pour des points, tu seras le roi de la jungle.

OPTIONS

CHARGER OPTIONS

Active ou désactive l'Auto-sauvegarde, accède à toutes les données sauvegardées Singes en Délire ou supprime n'importe quel profil de singe sauvegardé.

VOIR TABLEAU D'HONNEUR

Si tu as fait exploser tes scores, n'oublie pas de jeter un œil régulièrement au Tableau d'honneur. Tu as atteint la première place ? Tes amis sont à la traîne ? Tu vas pouvoir te la raconter...

LE MENU PAUSE

Appuie sur la touche START (mise en marche) à n'importe quel moment du mini-jeu pour le mettre sur pause. Sélectionne ensuite Reprendre partie ou Quitter et appuie sur la touche  pour confirmer.

LES MINI-JEUX

COURSE D'OBSTACLES

Appuie sur les touches , ,  ou  au bon moment pour sauter par dessus les haies. Si tu trébuches sur une haie ou que tu glisses sur trop de peaux de bananes, ton singe perdra du terrain.

DOMPTE LE LION

Maintiens la touche  enfoncée pour fourrer la tête de ton singe dans la gueule ouverte du lion et tes points s'accumuleront. Relâche la touche  pour sortir ta tête et encaisser tes points. Mais ne défie pas le destin trop longtemps ou le lion abattra ses crocs et tu perdras tes points.

BOMBE SIMIESQUE

Garde la bombe aussi longtemps que tu l'oses pour accumuler des points, puis appuie sur la touche correspondante à l'icône du joueur sur lequel tu veux la lancer. Si tu es le singe malchanceux qui tient la bombe lorsqu'elle explose, tu perdras de précieux points... et beaucoup de poils.

COULE LES NÉNUPHARS

Lance des noix de coco sur tes adversaires pour essayer de couler leurs nénuphars. Appuie sur la touche  une première fois pour viser, puis une seconde fois pour régler ta puissance et croise les doigts pour que ton tir atteigne sa cible. Si ton singe arrive à court de nénuphars pour le faire flotter, il devra nager jusqu'à ce qu'ils repoussent.

PACHYDERM' BALL

Attends que l'éléphant lance une balle de baseball avec sa trompe, puis appuie sur la touche  pour la frapper avec ta batte. C'est le moment de renvoyer la balle haut dans le ciel et de marquer plein de points.

COMPTE LES FRUITS

Les singes vont te montrer quatre cartes : sauras-tu laquelle a le plus de fruits en un coup d'œil ? Si tu penses connaître la réponse, appuie sur les touches , ,  ou  pour choisir une carte et voir si tu as raison. Plus tu es rapide, plus tu gagnes de points.

BAIN MOUSSANT

Quand le gorille s'endort dans son bain, maintiens la touche  appuyée pour faire des bulles dans l'eau et amasser des points. Relâche la touche  pour arrêter de faire des bulles et encaisser tes points. Mais arrête-toi avant que le gorille ne se réveille, car s'il t'attrape à empester son bain, il te donnera une leçon que tu n'oublieras pas de sitôt et tu perdras tes points.

CHASSE À L'ÉCUREUIL

Attends que cette peste d'écureuil sorte la tête du tronc d'arbre et appuie sur la touche correspondante à l'icône qui s'affiche à l'écran pour le taper avec ton maillet. Mais attention à ne pas taper de serpents ou ils te mordront et tu perdras des points.

CRATE SURPRISE

Appuie sur les touches , ,  ou  pour choisir une caisse sous laquelle te placer. Si le contenu de la caisse est positif, elle s'ouvrira et tu recevras des points. Mais s'il est négatif, ton singe sera écrasé et tu perdras des points.

JEU DES TOTEMS

Détruis le totem pièce par pièce : appuie sur la touche correspondante à chacune des icônes à l'écran pour balancer ton marteau et démolir chaque pièce du totem. Le premier singe à détruire entièrement son totem remporte la victoire.

ROQUETTE RODÉO

Augmente la pression dans ta fusée en appuyant sur la bonne touche au bon moment. Une fois le temps écoulé, toutes les fusées s'envoleront et le singe qui arrivera le plus haut gagnera le plus de points.

PRIMATE PENALTIES

Peux-tu garder ton calme pour tirer un penalty ? Appuie sur les touches , ,  ou  pour viser ou pour défendre les buts. Tu dois tirer trois penalties et en défendre trois autres. Ton singe fera-t-il un score parfait ?

CHERCHE L'INTRUS

Observe les hippopotames changer de tenue et appuie sur les touches , ,  ou  pour dévoiler l'intrus. Plus vite tu trouves la différence, plus tu gagnes de points.

POLITIQUE DE L'AUTRUCHE

Quand l'autruche ne regarde pas, maintiens la touche  enfoncée pour t'approcher et voler son œuf. Relâche la touche  pour t'immobiliser. Si l'autruche te voit essayer de t'en emparer, tu recevras un gros coup de bec.

CATAPULT'O SINGES

Lance ton singe sur une cible géante pour obtenir le meilleur score. Appuie sur la touche  une première fois pour viser et une seconde fois pour lancer. Essaie de faire exploser des ballons bonus pour faire augmenter ton score.

ITALIANO

Le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi precedenti di Jungle Party. Verifica di disporre di sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™ prima di cominciare a giocare.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di Jungle Party può variare in base alla capienza del Memory Stick Duo™ utilizzato.

CARATTERISTICHE WIRELESS (WLAN)

I titoli software che supportano la funzionalità wireless (WLAN) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale wireless.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione wireless (WLAN) che consente a due o più sistemi PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità wireless (WLAN) che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Jungle Party supporta la modalità di Gioco condiviso e la modalità Ad Hoc. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Gioco in rete" di questo manuale.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

Nel presente manuale , , ,  ecc. sono usati in riferimento alle direzioni dei tasti direzionali, se non diversamente specificato.

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi , ,  o  per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto  per confermare. Premi il tasto  per tornare alla schermata precedente del menu.

MENU PRINCIPALE

GIOCA

Ci sono quattro modi diversi per cominciare la tua avventura nella giungla...

PARTITA RAPIDA

Tuffati direttamente nell'azione e gareggia contro tre scimmie controllate dal computer. Decidi la durata della partita selezionando Partita breve, Partita normale o Partita lunga. Scegli se impersonare il giocatore blu, quello arancione, quello verde oppure quello giallo, quindi premi il tasto  per cominciare.

GIOCATORE SINGOLO

La partita per Giocatore singolo è simile a una Partita rapida: l'unica differenza è che vi sono delle opzioni aggiuntive da poter modificare, ad esempio si può personalizzare il nome della propria scimmia e si può impostare il livello di abilità delle scimmie controllate dal computer. Puoi anche vestire la tua scimmia alla moda a partire dalla schermata Selezione costume.

UNO ALLA VOLTA

Giocare con gli amici è ancora più divertente! Quanti giocatori possono partecipare al tuo Jungle Party? Saranno 2 giocatori, 3 giocatori oppure 4 giocatori? Basta passarsi il sistema PSP™ in modo che ciascuno possa scegliere una scimmia, creare il costume e inserire il nome. Ora i minigiochi possono cominciare. Segui le istruzioni a schermo e aspetta il tuo turno; quando avrai terminato di giocare, passa il sistema PSP™ al giocatore successivo e lascia scorrere... fiumi di divertimento!

GIOCO IN RETE COMINCIA

Crea una nuova partita multigiocatore per una massimo di quattro partecipanti in modalità Ad Hoc.*

PARTECIPA

Partecipa a una partita per un massimo di quattro giocatori, che è stata creata da un altro giocatore in modalità Ad Hoc.*

*Ciascun giocatore deve possedere un sistema PSP™ e Jungle Party.

CONDIVIDI

Condividi il divertimento con un giocatore che non possiede ancora Jungle Party in modalità Gioco condiviso. Il giocatore ospitante dovrà avere oltre al sistema PSP™, anche una copia di Jungle Party, mentre il giocatore ospitato dovrà semplicemente possedere un sistema PSP™. Basterà seguire queste semplici indicazioni...

Assicurarsi che entrambi i giocatori stiano usando lo stesso WLAN. Per verificarlo, basta controllare le Impostazioni di rete tramite il menu XMB™.

Il giocatore ospitato deve accedere al menu XMB™ e selezionare l'icona , quindi scegliere l'icona .

Il sistema PSP™ del giocatore ospitato scaricherà i dati inviati mentre il giocatore ospitante riceverà un messaggio a schermo quando il trasferimento verrà completato.

Il giocatore ospitante dovrà premere il tasto  per avere accesso alla schermata "In attesa di giocatori".

Quando il nome del giocatore ospitato apparirà a schermo, il giocatore ospitante potrà premere il tasto  per cominciare la partita.

Ora dovrete semplicemente scegliere la durata della partita, scegliere le vostre scimmie, inserire i vostri nomi e premere il tasto  per cominciare a giocare tra amici!

PARTITA PERSONALIZZATA

CREA PARTITA PERSONALIZZATA

Decidi se preferisci creare una Partita breve, una Partita normale oppure una Partita lunga. Così apparirà la schermata Lista personalizzata. Scegli i minigiochi che desideri inserire nella lista e quindi assegna un nome memorabile. Seleziona uno slot di gioco vuoto a partire dalla schermata Partita personalizzata quindi premi il tasto  per salvare la tua nuova lista di gioco.

GIOCA PARTITA PERSONALIZZATA

È facile andare a rivedere e a giocare tutte le tue partite personalizzate. Premi  o  per scorrere tra le partite create in precedenza, quindi premi il tasto  per selezionarne una.

ALLENAMENTO

Scegli un minigioco e allenati fino a che non diventerai un professionista. La prossima volta che giocherai una partita a punti sarai il re della giungla.

OPZIONI

SALVA/CARICA OPZIONI

Attiva o disattiva l' Autosalvataggio, accedi ai dati Jungle Party creati in precedenza oppure elimina i profili scimmie precedentemente salvati.

VISUALIZZA TABELLONE

Se sei riuscito a mettere a segno dei record da paura, assicurati di controllare regolarmente il Tabellone. Sei arrivato in cima? I tuoi amici sono molto più indietro di te? Beh, ora puoi cominciare a vantarti...

IL MENU PAUSA

Premi il tasto **START** in qualsiasi momento durante un minigioco per mettere in pausa l'azione; quindi seleziona **Riprendi il gioco** oppure **Esci dal gioco** e premi il tasto **X** per confermare.

I MINIGIOCHI

OSTACOLI DELLA GIUNGLA

Premi il tasto **X**, il tasto **○**, il tasto **△** oppure il tasto **●** al momento giusto per saltare gli ostacoli. Se inciampi o se scivoli troppe volte sulle bucce di banana, la tua scimmia comincerà a rimanere indietro.

DOMATORI DI LEONI

Premi e tieni premuto il tasto **X** per fare in modo che la tua scimmia infili la testa nella bocca aperta del leone. Così comincerai a totalizzare punti. Rilascia il tasto **X** per ritrarre la testa e incassare il bottino; tuttavia, cerca di non sfidare troppo a lungo la sorte oppure il leone serrerà le fauci e i tuoi punti andranno persi.

LA BOMBA DELLE SCIMMIE

Trattieni la bomba il più a lungo possibile per accumulare punti, quindi premi il tasto corrispondente all'icona a schermo e al giocatore a cui la vuoi lanciare. Se tu sei la scimmia sfortunata che ha in mano la bomba quando questa esplode, perderai tutti i tuoi preziosi punti e... un sacco di pelliccia!

NINFEE LETALI

Lancia le noci di cocco ai tuoi avversari e cerca di fare affondare le loro ninfee. Premi il tasto **X** per prendere la mira, quindi premi di nuovo il tasto **X** per impostare il livello di forza. A questo punto aspetta di vedere quanta mira hai. Se la tua scimmia termina le ninfee sulle quali stare, allora dovrà farsi una nuotata finché queste non ricresceranno.

BASEBALL DELL'ELEFANTE

Aspetta che l'elefante ti lancia la pallina da baseball dalla proboscide, quindi premi il tasto **X** per colpirla con la mazza. Azzecca la tempistica per battere la palla e farla volare in alto nel cielo: così totalizzerai milioni di punti!

FACCIAMO I CONTI

Le scimmie avranno quattro carte. Riesci a individuare con un solo sguardo qual è quella su cui vi è il numero maggiore di frutti? Se pensi di sapere la risposta, premi il tasto , il tasto , il tasto  oppure il tasto  per scegliere una carta e vedere se hai azzeccato. Più sarai veloce, più punti totalizzerai.

BAGNO DI BOLLE

Quando il gorilla si addormenta nella vasca, premi e tieni premuto il tasto  per fare le bolle nell'acqua e totalizzare un bel po' di punti. Rilascia il tasto  per smettere e intascarti i punti. Fallo prima che il gorilla si svegli: se si accorge che stai lasciando cattivi odori nella sua vasca da bagno, ti darà una lezione che non dimenticherai e inoltre perderai i tuoi punti.

ACCHIAPPA LO SCOIATTOLO

Aspetta che il fastidioso scoiattolo esca furtivo dalla sua tana nel tronco dell'albero, quindi premi il tasto che corrisponde all'icona a schermo per colpirlo con il tuo martello in legno. Cerca di non prendere i serpenti scivolosi oppure ti morderanno e tu perderai dei punti.

CRATE SURPRISE

Premi il tasto , il tasto , il tasto  oppure il tasto  per scegliere la cassa. Se, quando questa si apre, al suo interno c'è qualcosa di buono, tu guadagnerai dei punti. Al contrario, se c'è qualcosa di cattivo, la tua scimmia si appiattirà e tu perderai dei punti.

I TOTEM

Distruggi i totem pezzo per pezzo. Premi il tasto che corrisponde a ciascuna icona a schermo per usare il martello e colpire tutte le parti del totem. La prima scimmia che ne demolirà uno intero vincerà.

A CAVALLO DI UN RAZZO

Fai salire la pressione all'interno tuo razzo premendo il tasto destro al momento giusto. Quando il tempo scade, tutti i razzi partiranno e la scimmia che volerà più in alto vincerà il maggior numero di punti.

RIGORI DA PRIMATE

Riesci a mantenere i nervi saldi quando devi tirare un rigore? Premi il tasto , il tasto , il tasto  oppure il tasto  per decidere dove tirare oppure per posizionare il portiere. Avrai la possibilità di tirare tre rigori e di pararne altri tre. La tua scimmia otterrà il risultato perfetto?

L'INTRUSO

Fai attenzione: gli ippopotami si cambieranno d'abito e tu dovrai premere il tasto , il tasto , il tasto  oppure il tasto  per scegliere l'intruso. Più sarai veloce a trovare le differenze, più punti ti verranno assegnati.

UOVA DI STRUZZO

Quando lo struzzo non guarda, premi e tieni premuto il tasto  per avvicinarti furtivamente e rubargli l'uovo. Rilascia il tasto  per fermarti e stare immobile, perché se lo struzzo dovesse vedere che ti avvicini, userà il suo potentissimo becco su di te.

CATAPULTA DELLE SCIMMIE

Lancia la tua scimmia contro un obiettivo gigante e totalizzerai il punteggio più alto. Ci scommetti? Premi il tasto  per mirare, quindi premi di nuovo  per sparare. Cerca di fare scoppiare i palloncini bonus, così il tuo punteggio aumenterà all'inverosimile.

DEUTSCHE

Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für dieses Handbuch wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK DUO™

Stecke zum Speichern deiner Spieleinstellungen und deines Spielfortschritts einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „Jungle Party“-Daten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass ausreichend freier Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

HINWEIS: Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von „Jungle Party“-Daten mindestens benötigt wird, kann von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ abhängen.

WIRELESS-(WLAN-)FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, kannst du über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN-)Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN-)Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN-)Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

HINWEIS: Jungle Party unterstützt den Game-Sharing-Modus und den Ad-hoc-Modus. Einzelheiten dazu findest du in dieser Anleitung unter „Netzwerkspiel“.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. die Richtung der Richtungstasten an, sofern nicht anders angegeben.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option zu markieren, und drücke dann die **ⓧ**-Taste zur Bestätigung. Mit der **⓪**-Taste gelangst du zurück zum vorherigen Menü.

HAUPTMENÜ

SPIEL SPIELEN

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, den Dschungel zum Beben zu bringen ...

SCHNELLES SPIEL

Stürze dich gleich in die Action und tritt gegen drei computergesteuerte Affen an. Mithilfe der Auswahlmöglichkeiten Kurzes Spiel, Mittellanges Spiel und Langes Spiel legst du die Länge des Spiels fest. Such dir aus, ob du der blaue, der orangefarbene, der grüne oder der gelbe Spieler sein möchtest, und drücke anschließend die **ⓧ**-Taste, um zu beginnen.

EINZELSPIELER

Ein Einzelspieler-Spiel ist ähnlich aufgebaut wie ein Schnelles Spiel, hat aber mehr einstellbare Optionen. Du kannst deinem Affen zum Beispiel einen eigenen Namen geben und das Können der computergesteuerten Affen, gegen die du antrittst, einstellen. Im Menü Outfit-Auswahl kannst du dir sogar ein eigenes cooles Outfit zusammenstellen.

WEITERGEBEN

Mit Freunden zu spielen, macht sogar noch mehr Spaß! Wie viele Spieler lädst du zu deiner Dschungelparty ein? Werden es Zwei Spieler, Drei Spieler oder Vier Spieler? Reiche das PSP™-System weiter, damit jeder Spieler einen Affen auswählen, ein Outfit entwerfen und seinen Namen eingeben kann. Jetzt können die Minispiele beginnen. Befolge einfach die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen und spiele deine Runde. Ist deine Runde beendet, reiche das PSP™-System an den nächsten Spieler. So habt ihr zusammen einen Riesenspaß.

NETZWERKSPIEL

SPIEL STARTEN

Erstelle über den Ad-hoc-Modus ein Mehrspieler-Spiel für bis zu vier Spieler.*

SPIEL BEITRETEN

Tritt einem Mehrspieler-Spiel für bis zu vier Spieler bei, das von einem anderen Spieler im Ad-hoc-Modus erstellt wurde.*

*Jeder Spieler muss ein PSP™-System und das Spiel Jungle Party besitzen.

SPIEL TEILEN

Lass einen Spieler, der Jungle Party nicht besitzt, über den Game-Sharing-Modus am Spaß teilhaben. Der Host-Spieler benötigt dafür ein PSP™-System und das Spiel Jungle Party, der empfangende Spieler benötigt nur ein PSP™-System. Beachte dabei die folgenden Anweisungen:

Stelle sicher, dass beide Spieler den gleichen WLAN-Kanal verwenden. Überprüfe dazu die Netzwerkeinstellungen über das XMB™ (XrossMediaBar)-Menü.

Der empfangende Spieler muss sich im XMB™ (XrossMediaBar)-Menü befinden und zuerst das -Symbol und anschließend das -Symbol auswählen.

Das PSP™-System des empfangenden Spielers wird nun die gesendeten Daten herunterladen. Der Host-Spieler erhält eine auf dem Bildschirm angezeigte Nachricht, wenn die Übertragung abgeschlossen ist.

Der Host-Spieler muss dann die -Taste drücken, um die Anzeige „Auf Spieler warten“ aufzurufen.

Erscheint der Name des empfangenden Spielers auf dem Bildschirm, kann der Host-Spieler die -Taste drücken, um das Spiel zu starten.

Jetzt musst du nur noch die Spieldauer einstellen, dir einen Affen aussuchen, deinen Namen eingeben und anschließend die -Taste drücken, um gemeinsam mit deinem Freund zu spielen.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL EIGENES SPIEL ERSTELLEN

Entscheide, ob du ein Kurzes Spiel, ein Mittellanges Spiel oder ein Langes Spiel erstellen willst und die Auswahlliste wird angezeigt. Wähle aus, welche Minispiele du deiner Liste hinzufügen willst und gib der Liste einen einprägsamen Namen. Wähle über die Anzeige Benutzerdefiniertes Spiel einen leeren Spielstand aus und drücke die -Taste, um deine neue Spielliste zu speichern.

EIGENES SPIEL SPIELEN

Du kannst deine benutzerdefinierten Spiele immer wieder spielen. Drücke die Taste  oder , um deine bisher erstellten Spiele durchzublättern, und drücke die -Taste, um deine Auswahl zu treffen.

ÜBEN

Wähle ein Minispiel aus und übe es so lang, bis du es im Schlaf beherrschst. Wenn du das nächste Mal um Punkte spielst, wirst du der neue König des Dschungels.

OPTIONEN

OPTIONEN SPEICHERN/LADEN

Schalte Automatisches Speichern ein oder aus, greife auf kürzlich gespeicherte „Jungle Party“-Spieldaten zu oder lösche gespeicherte Affen-Profile.

BESTENLISTE ANSEHEN

Wenn du mächtig viele Punkte abgeräumt hast, willst du bestimmt regelmäßig einen Blick auf die Bestenliste werfen. Stehst du an der Spitze und können deine Freunde nicht mithalten? Dann wird es Zeit, ein wenig damit anzugebn ...

DAS PAUSE-MENÜ

Drücke die START-Taste während eines Minispiels, um das Geschehen jederzeit zu pausieren. Wähle anschließend Spiel fortsetzen oder Spiel verlassen und drücke die -Taste, um die Auswahl zu bestätigen.

DIE MINISPIELE

DSCHUNGELHÜRDEN

Drücke die -Taste, die -Taste, die -Taste oder die -Taste zum richtigen Zeitpunkt, um über die Hürden zu springen. Stolperst du über eine Hürde oder rutschst du auf zu vielen Bananenschalen aus, verliert dein Affe an Boden.

LÖWENBÄNDIGEN

Halte die -Taste gedrückt, um den Kopf deines Affen in das geöffnete Maul des Löwen zu stecken und so Punkte zu sammeln. Lasse die -Taste los, um den Kopf des Affen herauszuziehen und deine Punkte zu sichern. Stelle dein Glück aber nicht zu lange auf die Probe, sonst schnappt der Löwe zu und deine Punkte gehen verloren.

AFFENBOMBE

Halte die Bombe, so lang du dich traust, um Punkte zu sammeln. Drücke die auf dem Bildschirm angezeigte Taste, wenn du sie werfen möchtest. Bist du der unglückliche Affe, der die Bombe hält, wenn sie explodiert, verlierst du wertvolle Punkte ... und viel Fell.

SEEROSEN VERSENKEN

Bewirf deine Gegner mit Kokosnüssen und versuche, ihre Seerosen zu versenken. Drücke die -Taste, um zu zielen und drücke sie erneut, um die Entfernung einzustellen. Schau anschließend, ob du gut gezielt hast. Sind keine Seerosen mehr übrig, auf denen dein Affe stehen kann, muss er eine Runde schwimmen, bis sie wieder nachwachsen.

ELEFANTEN-BASEBALL

Warte darauf, dass der Elefant einen Baseball aus seinem Rüssel schießt, drücke dann die -Taste, um den Ball mit deinem Schläger zu treffen. Passe den perfekten Zeitpunkt für deinen Schlag ab und schlage den Ball hoch in den Himmel, um viele Punkte abzusahnen.

KARTENZÄHLEN

Die Affen halten vier Karten hoch. Kannst du mit einem Blick erkennen, auf welcher Karte die meisten Früchte sind? Glaubst du die Antwort zu wissen, drücke die ✕-Taste, die ▲-Taste, die ■-Taste oder die ●-Taste, um eine Karte auszuwählen und zu schauen, ob du richtig liegst. Je schneller du bist, desto mehr Punkte werden dir gutgeschrieben.

SPRUDELBAD

Warte, bis der Gorilla eingeschlafen ist, und halte dann die ✕-Taste, um Blasen im Wasser zu machen und so Punkte zu sammeln. Lasse die ✕-Taste los, um die Blasen zu stoppen und sichere deine Punkte. Höre auf, bevor der Gorilla aufwacht! Erwischt er dich, wenn du Blubberblasen in seiner Wanne machst, wird er dir eine ordentliche Lektion erteilen und du verlierst deine Punkte.

HAU DAS EICHHÖRNCHEN

Warte darauf, dass das Eichhörnchen seinen Kopf aus den Löchern im Baumstumpf steckt. Drücke dann die auf dem Bildschirm angezeigte Taste, um ihm eins mit deinem Hammer zu verpassen. Achte darauf, keine hinterlistigen Schlangen zu treffen, sonst beißen sie dich und du verlierst Punkte.

ES RAPPELT IN DER KISTE

Drücke die ✕-Taste, die ▲-Taste, die ■-Taste oder die ●-Taste, um eine Kiste auszuwählen, unter die du dich stellst. Ist etwas Gutes in der Kiste, erhältst du einige Punkte, enthält sie etwas Schlechtes, bekommt dein Affe das zu spüren und du verlierst einige Punkte.

TOTEMPFÄHLE

Demoliere deinen Totempfahl mit einem Hammer. Drücke die auf dem Bildschirm angezeigte Taste, um deinen Hammer zu schwingen und jeden Teil des Pfahls herauszuschlagen. Sieger ist der erste Affe, der es schafft, seinen ganzen Totempfahl umzuhauen.

RAKETENRITT

Baue den Druck in deiner Rakete auf, indem du die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt drückst. Ist die Zeit abgelaufen, starten alle Raketen und der Affe, dessen Rakete am höchsten aufsteigt, gewinnt die meisten Punkte.

PRIMATEN-ELFMETER

Behältst du beim Elfmeterschießen die Nerven? Drücke die -Taste, die -Taste, die -Taste oder die -Taste, um deinen Schuss gezielt zu platzieren oder deinen Torwart zu steuern. Du musst drei Elfmeter schießen und bei drei weiteren Elfmeter als Torwart halten. Erreicht dein Affe die perfekte Punktzahl?

WAS PASST NICHT?

Sieh dir an, wie die Nilpferde neue Klamotten anprobieren, und drücke die -Taste, die -Taste, die -Taste oder die -Taste, um zu entscheiden: Was passt nicht?. Je schneller du bist, desto mehr Punkte erzielst du.

STRAUSSENEIER

Drücke und halte die -Taste, wenn der Strauß wegschaut, um dich an ihn heranzuschleichen und sein Ei zu stehlen. Lasse die -Taste los, um stehen zu bleiben und bewegungslos zu verharren. Wenn der Strauß sieht, wie du dich anschleichst, machst du schmerzhaft Bekanntschaft mit seinem Schnabel.

AFFENKATAPULT

Schieße deinen Affen auf ein großes Ziel, um die höchste Punktzahl zu erzielen. Drücke die -Taste, um zu zielen und drücke die -Taste erneut, um das Katapult abzufeuern. Versuche, ein paar der Bonus-Ballons zum Platzen zu bringen, um deine Punktzahl in die Höhe zu treiben.

ESPAÑOL

La información que contiene este manual era correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases del desarrollo del producto. Todas las capturas de este manual se han tomado de la versión en inglés del producto, y puede que algunas sean de pantallas previas a la finalización del juego, por lo que quizá no sean exactamente iguales a las del producto final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados de Locura en la Jungla. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

NOTA: la cantidad mínima de espacio libre necesaria para guardar los datos de Locura en la Jungla puede variar en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten al usuario comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir con otros jugadores a través de una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El modo Ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite que dos o más sistemas PSP™ se comuniquen directamente entre ellos.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos incluyen funciones para compartir juegos que permiten al usuario compartir ciertas características del juego con otros usuarios que no tengan PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (un dispositivo utilizado para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura se necesitan varios elementos adicionales, incluida una suscripción a un proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red (p.ej. un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un PC. Para obtener más información y detalles sobre la configuración, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: Locura en la Jungla es compatible con los modos Compartir juego y Ad hoc. Encontrarás más detalles en la sección “Juego en red” de este manual.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, , , , , etc. se usan solo para indicar la dirección de los botones de dirección a menos que se especifique lo contrario.

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa , ,  o  para resaltar una opción y luego pulsa el botón  para confirmar tu selección. Para volver a la pantalla del menú anterior, pulsa el botón .

MENÚ PRINCIPAL

JUGAR PARTIDA

Tienes cuatro formas distintas de empezar a patear la jungla...

JUEGO RÁPIDO

Sumérgete de lleno en la acción y compite contra tres monos controlados por ordenador. Decide la duración de la partida seleccionando Partida corta, Partida media o Partida larga. Elige qué jugador quieres ser: el azul, el naranja, el verde o el amarillo, y pulsa el botón  para empezar.

UN JUGADOR

La partida de Un jugador es similar a la de Juego rápido: la única diferencia es que puedes retocar algunas opciones adicionales. Por ejemplo, puedes ponerle a tu mono un nombre personalizado y establecer el nivel de destreza de los monos controlados por ordenador contra los que estás jugando. Puedes incluso diseñarte un traje divertido en la pantalla Elegir traje.

PÁSALO

¡Si juegas con tus amigos será todavía más divertido! ¿Cuántos jugadores van a participar en tu Locura en la jungla? ¿Serán dos jugadores, tres jugadores o cuatro jugadores? Pasaos el sistema PSP™ entre vosotros para que cada jugador pueda elegir un mono, crear un traje e introducir su nombre. Ahora ya pueden empezar los minijuegos. Sigue las instrucciones en pantalla y túrnate para jugar; cuando termines tu turno, pasa el sistema PSP™ al siguiente jugador y deja que continúe la fiesta.

JUEGO EN RED

COMENZAR PARTIDA

Crea una nueva partida multijugador para un máximo de cuatro jugadores con el modo Ad hoc.*

UNIRSE A PARTIDA

Únete a una partida multijugador para un máximo de cuatro jugadores creada por otro jugador en modo Ad hoc.*

* Cada jugador debe tener un sistema PSP™ y Locura en la Jungla.

COMPARTIR PARTIDA

Comparte la diversión con un jugador que aún no tenga Locura en la Jungla mediante el modo Compartir juego. El jugador anfitrión necesita un sistema PSP™ y Locura en la Jungla, pero el jugador invitado solo necesita un sistema PSP™. Solo tienes que seguir estos pasos:

Asegúrate de que ambos jugadores estéis usando el mismo canal WLAN. Para ello, visita Ajustes de red a través del menú XMB™.

El jugador invitado debe visitar el menú XMB™ y seleccionar el icono , y luego el icono .

En el sistema PSP™ del jugador invitado se descargarán los datos enviados, y el jugador anfitrión recibirá un mensaje en pantalla una vez se haya completado la transferencia.

El jugador anfitrión debe pulsar el botón  para acceder a la pantalla "Esperando a los jugadores".

Cuando en la pantalla aparezca el nombre del jugador invitado, el jugador anfitrión puede pulsar el botón  para comenzar la partida.

Ahora solo tienes que elegir la duración de la partida, el mono e introducir tu nombre; a continuación, pulsa el botón  para empezar a jugar con tu amigo.

PARTIDA PERSONALIZADA

CREAR PARTIDA PERSONALIZADA

Decide si quieres crear una Partida corta, una Partida media o una Partida larga y aparecerá la pantalla Lista personalizada. Elige qué minijuegos quieres añadir a la lista y ponle a la lista un nombre memorable. Selecciona una ranura de juego vacía a través de la pantalla Partida personalizada y pulsa el botón  para guardar la nueva lista.

JUGAR PARTIDA PERSONALIZADA

Resulta muy sencillo volver a visitar y jugar todas tus partidas personalizadas. Pulsa  o  para moverte por las partidas que has creado anteriormente y, a continuación, pulsa el botón  para seleccionar.

PRÁCTICA

Elige un minijuego y practícalo hasta convertirte en un experto. La próxima vez que juegues por puntos serás el rey de la jungla.

OPCIONES

OPCIONES DE GUARDAR/CARGAR

Activa o desactiva Autoguardado, accede a los datos de cualquier partida de Locura en la Jungla guardados anteriormente o elimina los perfiles de mono guardados anteriormente.

VER CLASIFICACIÓN

Si has estado marcando puntuaciones muy altas, asegúrate de consultar la Clasificación con regularidad. ¿Has conseguido llegar hasta el primer puesto? ¿Se están quedando atrás tus amigos? Es hora de empezar a fanfarronear...

EL MENÚ PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) en cualquier momento durante un minijuego para pausar la acción. A continuación, selecciona Reanudar partida o Abandonar partida y pulsa el botón  para confirmar.

LOS MINIJUEGOS

OBSTÁCULOS EN LA JUNGLA

Pulsa el botón , el botón , el botón  o el botón  en el momento preciso para saltar las vallas. Si tropiezas con una valla o resbalas con demasiadas mondas de plátano, tu mono empezará a quedarse atrás.

ADIENTRAMIENTO DE LEONES

Mantén pulsado el botón  para meter la cabeza de tu mono en la boca abierta del león y aumentarás tu puntuación. Suelta el botón  para sacar la cabeza y depositar tus puntos, pero no tienes la suerte durante demasiado rato o el león cerrará la boca de un golpe y perderás los puntos.

BOMBA DE MONO

Retén la bomba tanto tiempo como te atrevas para sumar unos cuantos puntos y, a continuación, pulsa el botón que se corresponda con el icono en pantalla del jugador al que se la quieras lanzar. Si tienes la mala pata de ser el mono al que le explote la bomba encima, perderás unos valiosos puntos... además de una cantidad considerable de pelo.

NENÚFARES LETALES

Lanza cocos a tus rivales para intentar hundir sus nenúfares. Pulsa el botón  para fijar tu objetivo, vuelve a pulsarlo para establecer tu nivel de potencia y, a continuación, espera para ver si tu tiro ha sido certero. Si tu mono se queda sin nenúfares donde ponerse, tendrá que nadar hasta que aparezcan.

BÉISBOL CON ELEFANTES

Espera a que el elefante lance una bola con la trompa y pulsa el botón  para batear la bola. Coordina bien tus golpes para enviar la bola muy alto y conseguir muchos puntos.

CONTAR CON CARTAS

Los monos te mostrarán cuatro cartas. ¿Puedes saber de un vistazo cuál de ellas tiene más fruta? Si crees saber la respuesta, pulsa el botón , el botón , el botón  o el botón  para elegir una carta y mira si has acertado. A mayor rapidez, más puntos.

BAÑO DE BURBUJAS

Cuando el gorila se duerma en la bañera, mantén pulsado el botón  para hacer burbujas en el agua y sumar puntos. Suelta el botón  para dejar de hacer burbujas y asegurar los puntos, pero hazlo antes de que el gorila se despierte: si te pilla provocando un olor sospechoso en su bañera, te dará una lección que no olvidarás y perderás tus puntos.

DALE A LA ARDILLA

Espera a que la molesta ardilla asome la cabeza por el tocón y pulsa el botón que se corresponda con el icono en pantalla para atizarle con el mazo. Procura no golpear a ninguna serpiente, o de lo contrario te morderán y perderás puntos.

CAJA SORPRESA

Pulsa el botón , el botón , el botón  o el botón  para elegir la caja bajo la que te quieres poner. Si la caja tiene algo bueno cuando se abra, ganarás puntos. Si tiene algo malo, tu mono quedará aplastado y los perderás.

TÓTEMS

Derriba el tótem trozo a trozo: pulsa el botón que se corresponda con cada uno de los iconos en pantalla para mover el mazo y destrozar todas las partes del tótem. Gana el mono que derribe primero todo el tótem.

JINETES DE COHETES

Aumenta la presión de tu cohete con la bomba pulsando el botón adecuado en el momento preciso. Cuando acabe el tiempo, todos los cohetes saldrán volando y el mono que suba más será el que gane más puntos.

PENALTIS DE PRIMATE

¿Puedes mantener la calma en una tanda de penaltis? Pulsa el botón , el botón , el botón  o el botón  para fijar tu disparo o dindir la parada de tu portero. Deberás tirar tres lanzamientos y defender otros tres. ¿Conseguirá tu mono la máxima puntuación?

SOBRA UNO

Observa detenidamente cómo los hipopótamos se van cambiando de traje y pulsa el botón , el botón , el botón  o el botón  para decidir que sobra uno. Cuanto más rápido veas la diferencia, más puntos conseguirás.

HUEVOS DE AVESTRUZ

Cuando el avestruz no mire, mantén pulsado el botón  para espiar y robarle el huevo. Suelta el botón  para dejar de moverte y quedarte quieto. Si el avestruz te ve acercarte, te dará un doloroso picotazo.

CATAPULTAS DE MONOS

Lanza tu mono hacia un objetivo gigante en una puja para conseguir la puntuación más alta. Pulsa el botón  para fijar tu objetivo y, a continuación, vuelve a pulsarlo para lanzar. Intenta estallar unos cuanto globos adicionales para darle un buen empujón a tus puntos.

NEDERLANDS

De informatie in deze handleiding was correct bij het ter perse gaan, maar het kan zijn dat er laat in de ontwikkelingsfase van de game nog enkele kleine veranderingen zijn doorgevoerd. Alle screenshots in deze handleiding zijn van de Engelse versie van de game. Het is mogelijk dat er screenshots zijn gebruikt van de nog niet voltooide versie van de game. Die screenshots kunnen kleine verschillen vertonen met de uiteindelijke game.

MEMORY STICK DUO™

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met spelgegevens van Jungle Party. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voor je begint te spelen.

OPMERKING: de ruimte die Jungle Party nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke onderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: Jungle Party ondersteunt Spel delen en de Ad hoc-modus. In het onderdeel "Spelen over netwerk van deze handleiding kun je hier meer over lezen.

RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding worden **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. zowel voor de richting van de analoge joystick gebruikt als voor de richtingstoetsen, tenzij anders vermeld.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren en daarna op de **ⓧ**-toets om te bevestigen. Druk op de **⓪**-toets om terug te keren naar het vorige menuscherm.

HOOFDMENU

SPELEN

Je kunt op vier verschillende manieren beginnen aan je avonturen in de jungle...

SNEL SPEL

Druk gelijk in de actie en ga de strijd aan met drie apen die worden bestuurd door de computer. Bepaal zelf de lengte van je spel door te kiezen voor Kort spel, Middellang spel of Lang spel. Kies of je de blauwe, oranje, groene of gele speler wilt zijn en druk op de **ⓧ**-toets om te beginnen.

ÉÉN SPELER

Een spel voor Eén speler lijkt op een Snel spel, maar dan met extra opties. Zo kun je je aap een naam geven en aangeven hoe behendig de computergestuurde aap is waar je het tegen zult opnemen. Je kunt zelfs je eigen supertoffe outfit samenstellen in het scherm Kledingkeuze.

DOORGEVEN

Het is nu nog leuker om met je vrienden te spelen! Hoeveel spelers zullen er meedoen met jouw junglefeestje? Zijn dat twee spelers, drie spelers of vier spelers? Deel het PSP™-systeem met je vrienden zodat elke speler een aap kan kiezen, een kostuum kan maken en zijn of haar naam kan invoeren. Nu kunnen de minispellen pas echt beginnen. Volg de instructies op het scherm en speel om en om: als jouw beurt erop zit, geef je het PSP™-systeem aan de volgende speler, en kan het apenkooien beginnen.

SPELEN OVER NETWERK

STARTEN

Begin zelf een wedstrijd voor maximaal vier spelers met de Ad hoc-modus.*

MEEDOEN AAN SPEL

Doe mee aan een spel dat een andere speler heeft aangemaakt voor maximaal vier spelers in Ad hoc-modus.*

*Elke speler moet in het bezit zijn van een eigen PSP™-systeem en Jungle Party.

SPEL DELEN

Deel het speelplezier met een speler die geen Jungle Party heeft, via de optie Spel delen. De host moet in het bezit zijn van een PSP™-systeem en Jungle Party, maar de ontvangende speler heeft alleen een PSP™-systeem nodig. Volg deze eenvoudige instructies op...

Controleer dat beide spelers hetzelfde WLAN-kanaal gebruiken via Netwerkinstellingen in het XMB™-menu.

De ontvangende speler moet naar het XMB™-menu gaan en het -icoontje selecteren. Selecteer vervolgens het -icoontje.

Het PSP™-systeem van de ontvangende speler downloadt de verzonden gegevens. Op het PSP™-systeem van de host verschijnt een bericht als de download is voltooid.

De host moet op de -toets drukken om naar het scherm "Wachten op spelers" te gaan.

Als de naam van de ontvangende speler op het scherm verschijnt, moet de host op de -toets drukken om het spel te starten.

Nu hoef je alleen nog de lengte van de game te bepalen, je aap te kiezen en je naam in te voeren. Druk vervolgens op de -toets om met je vriend te spelen.

EIGEN SPEL

EIGEN SPEL MAKEN

Bepaal of je een Kort spel, een Middellang spel of een Lang spel wilt aanmaken. Het scherm met de Eigen lijst verschijnt. Kies welke minispellen je op de lijst wilt zetten en geef je lijst een gedenkwaardige naam. Kies een leeg vak via het scherm Eigen spel en druk op de -toets om je nieuwe lijst op te slaan.

EIGEN SPEL SPELEN

Het is een eitje om al je eigen games nog een keer te spelen. Druk op  of  om door je lijst met zelfgemaakte games te scrollen en druk op de -toets om je keuze te bevestigen.

OEFENEN

Kies een minispel en blijf het oefenen tot je een doorgewinterde professional bent. De volgende keer dat je dat minispel voor punten speelt, ben je de koning te rijk.

OPTIES

OPTIES OPSLAAN/LADEN

Zet Automatisch opslaan aan of uit, start de spelgegevens van een eerder opgeslagen spel van Jungle Party of wis oudere apenprofielen.

KLASSEMENT BEKIJKEN

Als je aardig wat topscores hebt verzameld, moet je eigenlijk regelmatig een kijkje nemen bij het Klassement. Sta je al aan de top? Liggen je vrienden achter? Nu kun je eindelijk eens ergens over opscheppen...

HETPAUZEMENU

Druk tijdens een minispel op elk willekeurig moment op de START-toets om het spektakel te pauzeren. Selecteer Spel hervatten of Spel afsluiten en druk op de -toets om te bevestigen.

DE MINISPELLEN

JUNGLEHORDEN!

Druk op het juiste moment op de -toets, de -toets, de -toets of de -toets om over de horden te springen. Als je over een horde struikelt of over te veel bananenschillen uitglijdt, zal je aap steeds verder achterblijven.

LEEUWEN TEMMEN!

Hou de -toets ingedrukt om de kop van je aap in de open bek van de leeuw te steken en punten te scoren. Laat de -toets los om je terug te trekken en je punten te innen. Je moet niet overdrijven, want als je te lang wacht, klapt de bek van de leeuw dicht en mag je je punten weer inleveren.

APENBOM

Hou de bom zo lang mogelijk vast om punten te scoren. Druk op de toets die op het scherm wordt weergegeven bij de speler waar je de bom naartoe wilt gooien. Als jij de ongelukkige bent die de bom vasthoudt op het moment dat hij ontploft, verlies je waardevolle punten... en een paar plukken vacht.

LINKE WATERLELIES!

Gooi kokosnoten naar je tegenstanders om hun waterlelies tot zinken te brengen. Druk op de -toets om te richten en druk nog een keer op de -toets om je kracht te bepalen. Kijk nu of je goed gericht hebt. Als je aap geen waterlelies meer heeft om op te staan, moet hij blijven zwemmen tot ze teruggegroeid zijn.

OLIFANTENHONKBAL

Wacht tot de olifant een honkbal uit zijn slurf schiet. Druk op de -toets om de bal te raken met je knuppel. Zorg dat je timing perfect is om de bal zo hoog mogelijk in de lucht te slaan en punten te scoren.

KAARTEN TELLEN!

De apen houden vier kaarten omhoog: hoe snel zie jij waar het meeste fruit op afgebeeld staat? Als je het antwoord denkt te weten, druk je op de -toets, de -toets, de -toets of de -toets om een kaart te kiezen en te zien of je gelijk hebt. Hoe sneller je bent, des te meer punten je scoort.

BUBBELBAD!

Als de gorilla in bad in slaap valt, hou je de -toets ingedrukt om bellen te maken en punten te scoren. Laat de -toets los om te stoppen en je punten te innen, maar wacht niet te lang, anders wordt de gorilla wakker. Als hij je betrapt op het maken van vieze zeepbellen, zal hij je een lesje leren en raak je je punten kwijt.

EEKHOORNS MEPPEN

Wacht tot die vervelende eekhoorn zijn koppie uit de boomstronk steekt en druk op de toets die overeenkomt met de icoontjes op het scherm om hem te slaan met je hamer. Probeer de slangen niet te raken, anders bijten ze en dan verlies je punten.

KRATVERRASSING!

Druk op de -toets, de -toets, de -toets of de -toets om een krat te kiezen waar je onder gaat staan. Als er iets leuks in het krat zit als hij opengaat, verdien je punten. Als er iets naars in het krat zit, wordt je aap geplet en verlies je punten.

TOTEMPALEN!

Gooi de totempalen achter elkaar om: druk op de toets die overeenkomt met het icoontje op het scherm om met je hamer tegen elk deel van de paal te rammen. De eerste aap die als eerste zijn of haar hele totempaal heeft gesloopt, heeft gewonnen.

RAKETVAARDERS

Verhoog de druk in je raket door op het juiste moment op de juiste toets te drukken. Als de tijd om is, worden alle raketten gelanceerd. De aap die het hoogst komt, wint de meeste punten.

PRIMATENPENALTIES

Heb je ook tijdens penalty's stalen zenuwen? Druk op de -toets, de -toets, de -toets of de -toets om je trap te richten of om je keeper te besturen. Je mag drie penalty's nemen en drie penalty's tegenhouden: behaalt jouw aap een perfecte score?

ZOEK HET VERSCHIL!

Let goed op terwijl de nijlpaarden verschillende outfits aantrekken en druk op de -toets, de -toets, de -toets of de -toets om zoek het verschil! te spelen. Hoe sneller je het verschil ziet, des te meer punten je verdient.

STRUISVOGELEIEREN

Wacht tot de struisvogel even niet oplet en druk op de -toets om dichterbij te komen en haar ei te stelen. Laat de -toets los om stokstijf te blijven staan: als de struisvogel je ziet, zal ze je hard pikken.

APENKATAPULT

Schiet je aapje op een reusachtig doelwit af om zo de hoogste score te behalen. Druk op de -toets om te richten en druk opnieuw op de -toets om je aap te lanceren. Probeer ook wat bonusballonnen te raken die nog meer punten opleveren.

PORTUGÊS

A informação deste manual estava correcta à data da publicação, no entanto, podem ter sido feitas pequenas alterações durante o desenvolvimento do produto. Todas as imagens deste manual foram retiradas da versão inglesa deste produto e algumas imagens podem ter sido retiradas de versões preliminares do produto, que diferem ligeiramente do produto final.

MEMORY STICK DUO™

Para gravar as definições e o progresso do jogo, insere um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados de Festa Na Selva. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

NOTA: a quantidade de espaço livre mínimo para gravar dados Festa Na Selva pode variar de acordo com a capacidade do Memory Stick Duo™ inserido.

FUNCIONALIDADE WLAN (REDE LOCAL SEM FIOS)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros utilizadores através de uma ligação a uma WLAN (Rede Local Sem Fios).



MODO AD HOC

O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) que permite que dois ou mais sistemas individuais PSP™ comuniquem directamente entre si.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software apresentam funcionalidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador partilhar características do jogo específicas com outros utilizadores que não têm um PSP™Game no seu sistema PSP™.



MODO INFRA-ESTRUTURA

O Modo Infra-estrutura é uma funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) que permite ao sistema PSP™ ligar-se a uma rede através de um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios) (um dispositivo utilizado para estabelecer ligação a uma rede Sem Fios). Para aceder a funcionalidades do Modo Infra-estrutura, são necessários vários itens adicionais, incluindo uma subscrição junto de um Internet Service Provider (ISP), um dispositivo de rede (Ex: um Router ADSL sem fios), um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios) e um PC. Para mais informações e detalhes de configuração, consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: O Festa Na Selva é compatível com o Modo Partilha de Jogo e Modo Ad Hoc. Por favor, consulta a secção "Jogo de Rede" mais à frente neste manual.

BOTÕES DE DIRECÇÕES – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são usados para indicar a direcção dos botões de direcções e painel analógico, salvo indicação em contrário.

USAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para realçar uma opção, depois prime o botão  para confirmar. Para regressares ao menu anterior, prime o botão .

MENU PRINCIPAL

JOGAR

Há quatro formas diferentes de começares a tua diversão na selva...

JOGO RÁPIDO

Salta directamente para a acção e compete contra três macacos controlados pelo computador. Decide a duração do jogo seleccionando Jogo Curto, Jogo Médio ou Jogo Longo. Escolhe seres o jogador azul, o jogador laranja, o jogador verde ou o jogador amarelo, e prime o botão  para começar.

UM JOGADOR

Um jogo de Um Jogador é parecido com o Jogo Rápido, a única diferença é que podes afinar mais opções, por exemplo: podes dar um nome personalizado ao teu macaco e definir o nível de habilidade dos macacos controlados pelo computador, contra os quais vais jogar. Até podes criar a tua própria roupa divertida, no ecrã Seleccionar Roupa.

PASSA A OUTRO

Jogar com amigos é ainda mais divertido! Quantos jogadores vão participar na tua festa na selva? Vão ser dois jogadores, três jogadores ou quatro jogadores? Passa o sistema PSP™ em volta, entre vocês, para que cada jogador possa escolher um macaco, criar uma roupa e inserir o seu nome. Agora os mini-jogos podem começar. Basta seguires as instruções no ecrã e jogares na tua vez; quando a tua vez termina, passa o sistema PSP™ ao próximo jogador e deixa a loucura desenrolar-se.

JOGO EM REDE

INICIAR O JOGO

Cria um novo desafio multijogador para até quatro jogadores, através do Modo Ad Hoc.*

JUNTAR AO JOGO

Junta-te a um desafio multijogador, para até quatro jogadores, criado por outro jogador, no Modo Ad Hoc.*

*Cada jogador tem de ter um sistema PSP™ e o Festa Na Selva.

PARTILHAR JOGO

Partilha a diversão com um jogador que ainda não tenha o Festa Na Selva, através do Modo Partilha de Jogo. O jogador anfitrião vai precisar de um sistema PSP™ e do Festa Na Selva, mas o jogador receptor só precisa de um sistema PSP™. Segue estes passos simples ...

Verifica se ambos os jogadores estão a usar o mesmo canal WLAN (Rede Local Sem Fios). Para isso, vai a Definições de Rede no Menu XMB™.

O jogador receptor tem de ir ao Menu XMB™ e seleccionar o ícone  e depois seleccionar o ícone .

O sistema PSP™ do jogador receptor vai transferir os dados enviados e o jogador anfitrião vai receber uma mensagem no ecrã quando a transferência estiver completa.

O jogador anfitrião tem de premir o botão  para aceder ao Ecrã "À Espera de Jogadores".

Quando o nome do jogador receptor aparecer no ecrã, o jogador anfitrião pode premir o botão  para começar o jogo.

Agora, só precisas de escolher a duração do jogo, escolher o teu macaco e inserir o teu nome, depois prime o botão  para começares a jogar com o teu amigo.

JOGO PERSONALIZADO

CRIAR JOGO PERSONALIZADO

Decide se queres criar um Jogo Curto, um Jogo Médio ou um Jogo Longo e o Ecrã Lista Personalizações será apresentado. Escolhe os mini-jogos que queres colocar na tua lista e dá um nome memorável a esta lista. Selecciona uma entrada livre, através do Ecrã Jogo Personalizado e prime o botão  para gravares a tua nova lista.

JOGAR JOGO PERSONALIZADO

É fácil revisitar e jogar todos os teus jogos personalizados. Prime  ou  para percorreres todos os preciosos jogos que criaste previamente, e prime o botão  para seleccionar.

TREINAR

Escolhe um mini-jogo e treina até estares um profissional. A próxima vez que jogares por pontos, vais ser o rei da selva.

OPÇÕES

OPÇÕES GRAVAR/CARREGAR

Liga ou desliga o Gravar Automático, acede a quaisquer dados de jogo Festa Na Selva ou apaga qualquer perfil de macaco previamente gravado.

VER QUADRO DE CAMPEÕES

Se andas a conseguir pontuações altamente altas, verifica o Quadro de Campeões com regularidade. Já chegaste ao topo? Os teus amigos estão a ficar para trás? Podes começar a gabar-te ...

O MENU PAUSA

Prime o botão START a qualquer momento de um mini-jogo para pausar a acção, depois selecciona Retomar Jogo ou Sair do Jogo e prime o botão  para confirmar.

OS MINI-JOGOS

OBSTÁCULOS DA SELVA

Prime o botão , o botão , o botão  ou o botão  na altura certa para saltar os obstáculos. Se tropeçares num obstáculo ou escorregares em muitas cascas de banana, o teu macaco começa a ficar para trás.

DOMAR O LEÃO

Prime e mantém premido o botão  para meter a cabeça do teu macaco na boca aberta do leão e verás a pontuação a aumentar. Solta o botão  para retirares a cabeça e guardar os pontos, mas não tentes tempo demais ou o leão fecha a boca e perdes os pontos.

MACACO EXPLOSIVO

Segura a bomba o maior tempo possível para juntares pontos, depois prime o botão que corresponde ao ícone no ecrã o jogador a que queres atirá-la. Se fores o macaco azarado que vai ficar com a bomba no momento em que explodir, perdes pontos valiosos ... e muito pêlo.

NENÚFARES MORTÍFEROS

Atira cocos aos teus adversários e tenta afundar os seus nenúfares. Prime o botão  para apontar e prime o botão  novamente para definir a força, depois espera para ver se o tiro acerta no alvo. Se o teu macaco ficar sem nenúfares para se aguentar de pé, vai tomar uma banhoca até eles voltarem a crescer.

BASEBOL COM ELEFANTES

Espera que o elefante lance uma bola de baseball com a tromba, depois prime o botão  para acertar na bola com o teu bastão. Ajusta bem a tua tacada para lançares a bola bem alto e somar muitos pontos.

CONTAGEM DE CARTAS

Os macacos seguram quatro cartas – consegues ver, com uma olhadela, qual tem mais fruta? Se achas que sabes a resposta, prime o botão , o botão , o botão  ou o botão  para escolher uma carta e ver se é a correcta. Quanto mais rápido fores, mais pontos ganhas.

BANHO DE ESPUMA

Quando o gorila adormece no banho, prime e mantém premido o botão  para fazer bolhas na água e fazer crescer a pontuação. Solta o botão  para parar com as bolhas e guardar os pontos, mas faz isso antes que o gorila acorde: se ele te apanha a libertar cheiros marotos na banheira, vai dar-te uma lição que nunca mais esquecerás e perdes os pontos.

ACERTA NO ESQUILO

Espera que o esquilo endiabrado meta a cabeça de fora do buraco da árvore, depois prime o botão que corresponde ao ícone no ecrã para lhe bateres com a tua marreta. Tenta não bater nas cobras nervosas, ou serás mordido e perdes pontos.

CAIXA SURPRESA

Prime o botão , o botão , o botão  ou o botão  para escolher uma caixa e ficar debaixo dela. Se existir alguma coisa dentro da caixa quando ela abrir, recibes pontos. Se existir algo mau dentro da caixa, o teu macaco fica esborrachado e perdes alguns pontos.

TOTENS COLORIDOS

Abate o totem peça por peça: prime o botão que corresponde a cada ícone no ecrã para bateres com o martelo e desfazer todas as secções do poste. O primeiro macaco a demolir o totem inteiro é o vencedor.

PASSEIO DE FOGUETE

Dá potência ao teu foguete premindo o botão correcto no momento correcto. Quando o tempo terminar, todos os foguetes serão lançados e o macaco que voar mais alto ganha mais pontos.

PENALIZAÇÕES DE PRIMATAS

Consegues aguentar os nervos nas grandes penalidades? Prime o botão , o botão , o botão  ou o botão  para posicionares o teu pontapé ou para lançar o teu guarda-redes. Vais marcar três grandes penalidades e defender três penalidades – irá o teu macaco conseguir a pontuação máxima?

QUEM ESTÁ A MAIS

Observa atentamente os hipopótamos que mudam para uma variedade de roupas diferentes e prime o botão , o botão , o botão  ou o botão  para escolher quem está a mais. Quanto mais depressa vires a diferença, mais pontos irás receber.

OVOS DE AVESTRUZ

Quando a avestruz não está a olhar, prime e mantém premido o botão  para avançar de mansinho e roubar os ovos. Solta o botão  para parares de te mexer e ficar imóvel – se a avestruz te vê a esgueirar, levas uma bicada dolorosa.

CATAPULTA DE MACACOS

Lança o teu macaco para um alvo gigante e tenta conseguir uma pontuação alta. Prime o botão  para apontar e prime o botão  novamente para lançar. Tenta rebentar balões de bónus e aumentar em grande a tua pontuação.

РУССКИЙ

Сведения в настоящем Руководстве пользователя были актуальны на момент его отправки в печать. Позже в игру могли быть внесены незначительные изменения. Снимки экрана, сделанные в ранних версиях игры, могут не соответствовать ее финальной версии. Все снимки экрана для настоящего Руководства были сделаны в английской версии игры.

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и ее параметры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Для загрузки игровых данных можно использовать любую карту Memory Stick Duo™, содержащую сохраненные данные игры Праздник в Джунглях. Перед тем как приступить к игре, убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

ВНИМАНИЕ: объем свободного пространства, необходимый для сохранения данных игры Праздник в Джунглях, может различаться в зависимости от емкости используемой карты Memory Stick Duo™.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет поддерживать связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые программы поддерживают режим передачи данных. Для совместной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск PSP™Game с игрой был только у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет устанавливать связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к руководству пользователя системы PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра Праздник в Джунглях поддерживает режим совместной игры и прямого соединения. Подробнее об этом рассказано в разделе Сетевая игра данного Руководства.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами , , ,  обозначены кнопки направлений, если не сказано иное.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Нажмите кнопку , ,  или  для выбора варианта, затем нажмите кнопку  для подтверждения. Для возврата к предыдущему экрану используйте кнопку .

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

ИГРА

Есть четыре способа повеселиться в джунглях...

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Игра начнется сразу, и ты будешь соревноваться с тремя управляемыми компьютером обезьянками. Продолжительность игры может быть Короткая, Обычная или Долгая. Выбери свой цвет - синий, оранжевый, зеленый или желтый, нажми кнопку  – и игра начнется!

ОДИН ИГРОК

Режим Один игрок похож на Быстрый старт, но в нем есть кое-какие дополнительные возможности. Например, ты можешь дать своей обезьянке имя и установить уровень мастерства компьютерных обезьянок, с которыми будешь соревноваться.

А на экране Выбор костюма можно подобрать для твоей обезьянки симпатичный костюмчик.

ПО ОЧЕРЕДИ

Играть вместе с друзьями еще веселее! Скольких друзей ты пригласишь на праздник в джунглях? Их может быть два, три или четыре. Передавайте друг другу систему PSP™, чтобы каждый игрок выбрал себе обезьянку, нарядил ее в костюмчик и дал ей имя. После этого можно сразу приступить к мини-играм. Инструкции на экране подскажут, что делать, когда подойдет твоя очередь играть. А когда ты сделаешь свой ход, передай систему PSP™ следующему участнику игры.

СЕТЕВАЯ ИГРА НАЧАТЬ ИГРУ

Выбрав этот пункт меню, можно создать новую игру в режиме прямого соединения* для четырех участников.

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ

Чтобы присоединиться к коллективной игре по прямому соединению*, начатой другим игроком, достаточно выбрать этот пункт меню.

*У каждого игрока должна быть система PSP™ и игра Праздник в Джунглях.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

В режиме совместной игры могут участвовать и те, у кого еще нет своей копии игры Праздник в Джунглях. У администратора – того, кто начинает игру, – должна быть система PSP™ и игра Jungle Party, а всем остальным для участия в игре понадобится только система PSP™. Вот как это делается...

У обоих участников игры должен быть выбран один и тот же канал беспроводной связи WLAN. Проверить это можно в разделе Настройки сети меню XMB™.

Второй участник игры должен выбрать в меню XMB™ значок , затем - значок .

Система PSP™ принимающего игрока загрузит отправленные данные. После окончания загрузки на экране появится соответствующее сообщение.

Администратор игры должен нажать кнопку  для перехода к экрану Ожидание

игроков.

Когда на этом экране появится имя второго участника игры, администратор может нажать кнопку  – и игра начнется.

После этого останется только указать продолжительность игры, выбрать обезьянку и ввести свое имя, а затем нажать кнопку .

СОЗДАННЫЕ ИГРЫ

НОВАЯ ИГРА

Новая игра может быть Короткая, Обычная или Долгая - выбери вариант, и отобразится экран Список. Внеси свои любимые игры в этот список и назови его как захочешь. Потом выбери свободную ячейку на экране Созданные игры и нажми кнопку  для сохранения списка.

ВЫБОР ИГРЫ

В выбранные игры можно сыграть когда угодно. Кнопками  или  выбери игру в списке и нажми кнопку  для подтверждения.

ТРЕНИРОВКА

Чтобы стать настоящим профи в какой-нибудь игре, нужно много тренироваться. И в следующий раз, когда будешь играть на счет, ты наверняка всех победишь.

НАСТРОЙКА

ФАЙЛЫ

В этом меню можно включить или отключить функцию Автосохранения, загрузить сохраненные данные любой игры Праздник в Джунглях и удалить сохраненные ранее учетные записи игроков.

РЕЙТИНГИ

Игроки, показавшие рекордно высокий результат, попадают в таблицу Рейтинги. Твое имя уже заняло верхнюю строчку, а друзья отстают? Значит, пора хвастаться!

МЕНЮ ПАУЗЫ

При нажатии кнопки START игра приостановится и откроется меню паузы. В нем можно выбрать пункт Продолжение или Выход и нажать кнопку  для подтверждения.

МИНИ-ИГРЫ

БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Нажимай кнопку , кнопку , кнопку  или кнопку  в нужный момент, чтобы перепрыгивать через препятствия. Старайся не допустить, чтобы твоя обезьянка спотыкалась о препятствия или поскользывалась на банановой кожуре.

ДРЕССИРОВЩИКИ

Нажми и удерживай кнопку , чтобы твоя обезьянка сунула голову в пасть льва – это прибавит тебе очков. Отпусти кнопку , и твоя обезьянка уберет голову из львиного зева. Не испытывай судьбу слишком долго, ведь лев может закрыть пасть – и тогда набранные очки не засчитаются.

ПЕРЕДАЙ БОМБУ!

Удерживай бомбу как можно дольше, а потом передай ее другому игроку, нажав кнопку, соответствующую его портрету. Та обезьянка, у которой в руках взорвется бомба, потеряет много очков... и много шерсти.

КОВАРНЫЕ КУВШИНКИ

Бросай кокосы в других обезьянок и старайся потопить их кувшинки. Чтобы прицелиться, жми кнопку , потом еще раз нажми кнопку , чтобы размахнуться сильнее, а потом подожди, чтобы увидеть, куда попал кокос. Если у твоей обезьянки не останется кувшинок, ей придется поплавать, пока кувшинки не вырастут заново.

СЛОНОВИЙ БЕЙСБОЛ

Когда слон бросит мяч, жми кнопку , чтобы отбить мяч битой. Чем выше в небо улетит мяч, тем больше очков ты наберешь.

СОСЧИТАЙ!

У каждой обезьянки есть карточки – сможешь угадать с первого взгляда, на чьей нарисовано больше фруктов? Если знаешь ответ, жми кнопку , кнопку , кнопку  или кнопку , чтобы открыть карточку и проверить, прав ты или нет. Чем быстрее угадаешь, тем больше очков получишь.

ПУЗЫРЬКИ

Когда горилла в ванне заснет, нажми и удерживай кнопку , чтобы набрать очки, пуская в ванне пузырьки. Отпусти кнопку , чтобы пузыри перестали идти, и усней сделать это до того, как горилла проснется! Если горилла увидит, кто пускает пузырьки в ее ванной, она разозлится – и ты лишишься очков.

ШУСТРАЯ БЕЛКА

Когда белка высунет мордочку из дерева, жми кнопку, изображенную на экране, чтобы стукнуть по белке молотком. По змеям колотить молотком нельзя – они кусаются, и ты от этого лишаешься очков.

ГДЕ СЮРПРИЗ?

Нажми кнопку , кнопку , кнопку  или кнопку , чтобы выбрать ящик, под которым станет твоя обезьянка. Если в ящике есть что-то хорошее, ты получишь очки, когда он откроется. А если внутри что-то плохое – твоей обезьянке не поздоровится, а ты потеряешь очки.

ТОТЕМНЫЕ ШЕСТЫ

Сбивай тотемные шесты по частям, нажимая кнопки, которые изображены на экране, чтобы поворачивать молоток в разные стороны. Побеждает обезьянка, первой разбившая весь тотем.

ГОНКИ НА РАКЕТАХ

Нажимай кнопку вправо в нужные моменты, чтобы разогнать ракету. Когда истечет время, все ракеты полетят. Побеждает обезьянка, улетевшая дальше всех.

ПЕНАЛЬТИ

Пенальти – суровое испытание. Нажимай кнопку , кнопку , кнопку  или кнопку , чтобы направить мяч или вратаря. Каждая обезьянка трижды ударит по воротам и трижды будет защищать их – кто же победит?

КТО ЛИШНИЙ?

Следи за бегемотами и нажимай кнопку , кнопку , кнопку  или кнопку , чтобы указать на лишнего. Чем быстрее выберешь лишнего бегемота, тем больше очков получишь.

СТРАУСИНЫЕ ЯЙЦА

Когда страус не смотрит, нажми и удерживай кнопку , чтобы украсть яйцо. Отпусти кнопку , и твоя обезьянка застынет на месте – если страус ее заметит, то больно ударит клювом.

КАТАПУЛЬТА

Запускай обезьянку из катапульты, чтобы попасть в цель и набрать побольше очков. Нажми кнопку  для прицеливания, затем еще раз нажми кнопку , чтобы выстрелить. Если собьешь по пути воздушные шарики – получишь еще больше очков.